

[Guai legali per Nintendo Switch](#)

Nintendo Switch è già sul mercato da qualche mese, riscuotendo un buon successo. Di certo l'idea di utilizzare un **tablet** dedicato al gaming non è certo nuova (vedesi **Nvidia Shield**), e di questo **Gamevice**, famoso costruttore di accessori per console, sembra essersi accorto: a quanto pare la nuova console ibrida nipponica risulterebbe fin troppo simile a **Wikipad**, un tablet da gioco con schermo estraibile dai comandi. Non si sanno ancora i dettagli, ma pare che Gamevice abbia chiesto un grosso rimborso in denaro e, cosa ancora più clamorosa, uno stop alle vendite di Switch. È molto difficile che Gamevice abbia successo ma vi terremo comunque aggiornati in caso di importanti novità.



[Neutron NX500: l'SSD da 1,6 TB più veloce in casa Corsair](#)

Il mondo degli SSD si sta evolvendo con molta rapidità, rivoluzionando il mercato dei dispositivi di memoria. Novità del momento sono gli SSD PCIe NVMe, che permettono una scrittura e una lettura migliore dei normali SSD Sata.



A riguardo, **Corsair** ha appena annunciato il nuovo **Neutron NX500**, un **SSD PCI Express NVMe**, che ha delle prestazioni da paura: si parla di circa **3.000 MB / s** di lettura sequenziale e **2.400 MB / s** in scrittura sequenziale, praticamente l'SSD più veloce prodotto da Corsair.

Il Neutron NX500 si presenta come una scheda che ha bisogno di uno slot **PCI Express 3.0 x4**, presente sulla Scheda Madre per essere alimentato e possiede un dissipatore che dovrebbe far mantenere all'SSD la temperatura di circa **20°C**, una temperatura molto inferiore a quelle degli SSD NVMe, che scaldano molto vista la mancanza di dissipatori.



Attualmente il Neutron NX500 non è disponibile per l'acquisto, ma saranno presenti 3 diversi tagli di memoria: **400 GB, 800 GB e 1,6 TB**.

Il prezzo della versione da 400 GB si aggirerà intorno ai 320 dollari e 600 dollari per la versione da 800 GB, ma ancora non è stato svelato il prezzo dell'SSD da 1,6 TB e le date d'uscita.

- Velocità di lettura sequenziale: fino a 3.000 MB / s
- Velocità di scrittura sequenziale: fino a 2.400 MB / s
- 4K lettura casuale: fino a 300K IOPS
- 4K scritto casuale: fino a 270K IOPS
- Interfaccia: NVMe Express tramite slot PCI Express 3.0 x4
- Temperatura di funzionamento: da 0 gradi a -70 gradi Celsius
- Temperatura di immagazzinaggio: -40 gradi a -85 gradi Celsius
- Durata: 2.000.000 ore
- Dimensioni: 4/76 (L) x 6.49 (L) x 0.82 (H) pollici
- Capacità di memoria disponibili: 400 GB, 800 GB e 1,6 TB
- Tecnologia di memorizzazione: MLC NAND

[Mostrate le nuove abilità di Mario in Mario+Rabbids Kingdom Battle](#)

Essendo *Mario+Rabbids Kingdom Battle* palesemente ispirato alla serie *Xcom*, è necessario che ogni personaggio abbia delle proprie armi e abilità che, a seconda di come sono usate, possono cambiare le sorti della battaglia. **Ubisoft** ha quindi rilasciato un nuovo trailer del gioco dove mostra un assaggio di ciò che potrà usare il nostro idraulico contro i suoi avversari, tra cui pistole e martelli (e il suo classico "stomp jump"), e alcuni potenziamenti di questi ultimi.

Il trailer ricorda infine che il gioco uscirà per **Nintendo Switch** il 29 agosto in due diverse versioni: Standard edition e Limited edition, che se prese in pre order includeranno anche il cosiddetto "Pixel Pack". Come chicca finale, sono state mostrate tre mini figures dei Rabbids nei panni di Luigi, Yoshi e Peach.

Qui il trailer:

[Ps4 - PS4 Pro: Firmware 5.0 ecco cosa aspettarci](#)

Come ormai consuetudine **Sony** si appresta a rilasciare il suo autunnale aggiornamento x.0 al firmware delle sue console **PS4** e **PS4 Pro**. Gli aggiornamenti **x.0** (1.0, 2.0 etc etc) sono quelli dove la **Sony** ci ha abituati ad aspettarci modifiche sostanziali delle funzionalità del sistema operativo. **Eurogamer** sembrerebbe esser entrata anticipatamente in possesso delle note di rilascio del suddetto aggiornamento quindi vediamo cosa si tratta.

Una delle novità più rilevanti sarebbe la possibilità di streaming a una risoluzione di 1080p @ 60fps su **Twitch**, funzionalità che sarebbe però limitata alla **PS4 Pro**. Altra novità riguarda la possibilità (come già accade su **Xbox One**) di seguire qualsiasi account **PSN**. Questo permetterebbe secondo **Sony** di «incoraggiare maggiormente la condivisione di contenuti e aumentare l'interazione tra gli utenti.»

Sarà data comunque la possibilità di scegliere se potere essere seguito da amici esistenti o utenti sconosciuti, e ovviamente sarà concessa la possibilità di bloccare utenti non desiderati.



<

p style="text-align: justify;">Altra novità riguarda l'aggiunta di opzioni che riguardano gli account "sub" o "child".

I nuovi account familiari daranno finalmente la possibilità di avere più di un utente adulto al suo interno che potranno agire da "controllori" potendo gestire e settare le impostazioni agli account "child". Sarà rilasciata anche una nuova **web app** che potrà gestire gli account familiari da **PC** e **smartphone**.

Ultima novità degna di nota riguarderebbe il sistema di notifiche accessibile e visibile via **Quick Menù**. Questo eliminerebbe per sempre la noia di dover tornare alla **Home Screen** per poter visionare nuove notifiche. Da qui sarà possibile prendere nota dell'avanzamento dei download/upload in corso.

Queste le novità più rilevanti, altre modifiche minori riguarderebbero i commenti degli spettatori durante i broadcasting in **VR** mode le **notifiche push** e aggiornamenti alla stabilità di sistema.

Niente riguardante la ormai leggendaria possibilità di poter cambiare **PSN ID** o il **Supersampling** automatico per i giochi a 1080p su **PS4 Pro**.

[Project Cars 2: la versione Xbox One X sarà superiore](#)

Stephen Viljoen, game director dei **Slightly Mad Studios** sembra non aver dubbi riguardo la

potenza della **Xbox One X**, la nuova console **Microsoft** che arriverà sul mercato in autunno, e durante una recente intervista rilasciata a [Trusted Reviews](#), la descrive come “**un gran pezzo di hardware**”. Durante la stessa intervista Viljoen ha parlato di **Project Cars 2**.

Sembrerebbe che il porting dalla versione **PC** a quella console non stia soffrendo troppo e Viljoen ha assicurato che il core gameplay rimarrà assolutamente lo stesso su tutte le versioni. Ha continuato spiegando che le meccaniche di gioco devono rimanere identiche su tutte le piattaforme ma che allo stesso tempo è possibile utilizzare la potenza della nuova console **Microsoft** per migliorarne la qualità visiva, non al pari degli high-end **PC** ma sicuramente una spanna sopra la versione **PS4 Pro**:

«Non posso dirvi con esattezza tutti i vari settaggi e le differenze che intercorreranno tra la versione Xbox One X e quella PS4 Pro, ma ovviamente i settaggi saranno più alti, quindi sì, ci sarà una significativa e netta differenza tra le due versioni semplicemente perché la console Microsoft dispone di un hardware migliore.»

Non ci resta che attendere per poter dire la nostra riguardo le varie versioni del gioco targato **Slightly Mad Studios**.

[Apollo Justice: Ace Attorney sbarca su 3DS](#)

Capcom ha annunciato che **Apollo Justice**, quarto capitolo della serie **Ace Attorney**, giunto su **Nintendo DS** nel 2008, uscirà anche su **Nintendo 3DS** nel mese di novembre. Il gioco sarà disponibile solo in formato digitale sul Nintendo eShop, e la sua riedizione, oltre a proporre una grafica aggiornata, includerà la possibilità di permettere ai giocatori di passare in qualsiasi momento alla versione giapponese del gioco dato che le due versioni presentano alcune differenze per quanto riguarda i personaggi e gli sfondi. I testi scorreranno più velocemente e sarà possibile anche saltarli e vi saranno nuovi misteri da risolvere e tanti altri casi da scoprire.



[Thimbleweed Park, il trailer per Nintendo Switch](#)

Ron Gilbert ha pubblicato il trailer della versione per Nintendo Switch di ***Thimbleweed Park***, l'ultimo punta e clicca scritto con Gary Winnick e pubblicato dalla sua **Terrible Toybox**. Ancora non si ha una data d'uscita, anche se ieri in un tweet il game designer ha rivelato una finestra di lancio:

Aug or Sept

— Ron Gilbert (@grumpygamer) [7 agosto 2017](#)

Di seguito il trailer di ***Thimbleweed Park*** per Nintendo Switch:

[Una nuova mod per The Witcher 3](#)

Ha da poco fatto la sua comparsa sul web la nuova mod per *The Witcher 3*, che trasforma **Geralt Di Rivia** in uno skater professionista. La mod è stata rilasciata dal modder Eutirion che ha dichiarato di non averla ancora perfezionata ma, nonostante ciò, ha trovato grande riscontro da parte dei gamer appassionati della trilogia. Qui sotto trovate il video della mod.

[Intel: l'8° Gen dei Core i3 sarà un quad core con HyperThreading ?](#)

Alcuni giorni fa sul famoso forum [NGA Forum China](#), l'utente **Baidu** ha cominciato a far circolare leak sulle future cpu di fascia bassa targate **Intel**, ovvero l'**i3-8300**. Questo sembrerebbe non solo avere 4 core, ma anche l'HyperThreading. Baidu non è visto come un informatore molto attendibile ma un'altra fonte, [PC EVA](#), ha confermato il leak dell'insider.

L'ottava generazione dei Core i3, i5 e i7

Intel sta scuotendo il mercato **CPU** con i processori mainstream **Coffee Lake** di 8 ° generazione, i **Quad Core i3** e **Hexa Core i5** e **i7**, **non compatibili** con **LGA 1151**. Prima di approfondire i particolari della notizia chiariamo alcune cose: come la maggior parte di voi saprà, la linea commerciale Intel - senza contare **HEDT** - è stata divisa in Core i3, Core i5 e Core i7. I Core i3 sono tradizionalmente CPU con Hyper Threading abilitato per **2 core fisici** e **4 core logici**. I Core i5 sono dei quad core con Hyper Threading disabilitato per **4 core fisici** e **4 core logici**. Infine, i Core i7 sono quad core con Hyper Threading abilitati quindi **4 core fisici** e **8 core logici**. Questa è una progressione logica delle prestazioni che è stata messa in atto però per poche generazioni.

Purtroppo per Intel, **AMD** ha rotto, dopo **sette** lunghissimi anni, il silenzio nel campo delle CPU **x86** rilasciando sul mercato nuovi prodotti sviluppati attorno alla sua nuova architettura **Zen**, architettura che sembra potrà rendere la società molto competitiva sul mercato dando (a favore della libera competizione) del filo da torcere a Intel. AMD ha infatti lanciato i processori come il **Ryzen 1200** con **4 core fisici** e **4 core logici** ad un competitivo prezzo di soli **109 euro**, il tradizionale **Core i3** ha perso quasi tutte le ragioni di esistenza sul mercato. Il **dual core** Intel Core i3 7100 ha solo **2 core fisici** e costa **15 euro** in più del quad core di **Ryzen**. Il quad core Intel **Core i5 7400** dispone di **4 core fisici** e costa **70 euro** in più rispetto alla controparte AMD. In altre parole, Ryzen ha reso la linea **entry level** e **mid range** di Intel veramente poco competitiva nel rapporto prezzo/prestazionale, quindi la società di Santa Clara si appresta a rispondere. Le CPU dual core si apprestano ormai ad essere **obsolete** ed Intel sembra esserne a conoscenza tanto che nella sua prossima generazione di processori denominata Coffee Lake, l'entry level Core i3-8300 sembra che disporrà di **4 Core e 8 Threads**. Quindi cosa lo differenzia dal Core i5? Sappiamo che variante i3 non sarà dotata della tecnologia Turbo Boost in modo che il processore funzioni al massimo della frequenza che dispone. Quindi una possibilità per le varianti i5 potrebbe essere **6 core fisici** ma con

L'Hyper Threading disabilitato per differenziarla dalla linea i7, anche se alcune **SKU** consentiranno anche l'**overclocking spinto**. Ma allora cosa succede con i7? L'8a generazione Coffee Lake Core i7 non solo ha **6 core fisici** ma anche **6 core logici** per un totale complessivo di **12 thread**. Di seguito sono riportate le specifiche complete della linea:

La fonte ha anche rivelato la linea temporale per i processori:

- La produzione di massa dei PCH Coffee Lake è iniziata dai primi di agosto e viene elencata in ottobre.
- Gli Engineering Sample di Cannonlake PCH sono stati tolti dalla vendita alla fine di luglio di quest'anno, a novembre inizierà la produzione di massa dei QS che usciranno entro gennaio del prossimo anno, con la quotazione entro la fine di febbraio 2018.
- Gennaio 2018, le serie 200 e H110 saranno tolte dalla produzione e sostituite da Coffee Lake-S.

Una conferma da parte di **ASRock** ha anche rivelato che Intel non sarà in grado di supportare i processori Coffee Lake sul chipset serie 200. Ciò significa che la nuova piattaforma **Z270 Skylake** non sarà in grado di supportare le offerte di Intel **Coffee Lake**. Anche se questo lo abbiamo già visto da **Intel** per un bel po' di tempo, le cose dovrebbero cambiare a causa del monopolio della società che viene rotto con Zen. Tuttavia, questo non sembra essere il caso per quanto riguarda la gestione di Intel. Poiché i processori Intel di 8° Generazione non funzioneranno sul socket **LGA 1151**, ciò significherebbe che le schede madri serie 100 e 200 non supportino i processori basati su Coffee Lake-S. Questo include i 6 core fino alla parte **Celeron**. Mentre è stato originariamente pensato che il supporto potrebbe essere incluso, si pensa che Intel sta lavorando su un nuovo socket **LGA 1151 v2** che, pur avendo lo **stesso numero di pin** non permetterà la retro compatibilità con il vecchio LGA 1151. Quindi questo nuovo LGA 1151 sarà la nuova **serie 300**. Ad ogni modo Intel sembra molto fiduciosa delle proprie scelte di mercato. AMD al contrario ha sempre avuto una filosofia di primo consumo molto aggressiva, mentre Intel può essere dichiarato solo come un netto contrasto con lo stesso. Dal momento che **il socket è praticamente lo stesso** per tutti gli scopi, la non compatibilità sarà causata da un **"blocco"** tramite il **microcode** a limitare la compatibilità all'indietro, possiamo quindi solo supporre che Intel sta facendo questo per stimolare più vendite. Intel non si rende conto su che minaccia sia l'architettura Zen di AMD che fino adesso sta facendo le mosse giuste per poter contrastare Intel.

La serie Coffee Lake-S avrà due varianti, **4 + 2** (Quad Core + GT2 Graphics) e **6 + 2** (Hexa Core + GT2 Graphics). La variante 4 + 2 avrà una dimensione di **126mm²** mentre la variante 6 + 2 avrà una dimensione di **149mm²** che è la stessa delle future varianti di Coffee Lake X. La grafica sarà la stessa della **9° Gen** con **24 EU** e la variante più potente sarà chiamata **UHD Graphics 730**. Una delle notizie trapelate più interessanti è stato il diagramma a blocchi **CNL-PCH** che descrive i processori di serie Lake Lake-S e Coffee Lake-H. Intel manterrà intatto il supporto sul CNL-PCH. Sul nuovo chipset significa che Intel ha dato la possibilità di cambiare il socket e considerando la struttura inusuale della matrice e successivamente il supporto per i processori da **10 nm**, ci si può aspettare che ciò accada. LGA 1151 avrà già servito due generazioni di processori da allora, Skylake e Kaby Lake. A partire dai dettagli, abbiamo i processori della serie Coffee Lake-S / H in grado di supportare la memoria **DDR4 2400 MHz** nativa in modalità dual channel. Le GPU su questi chip consentono il supporto per la connettività **DP 1.2** a **HDMI 2.0** e **HDCP 2.2**. Ci sono anche diverse linee **x16 PCIe Gen 3.0** che possono essere utilizzate per alimentare schede grafiche discrete e pannelli **eDP** per una maggiore velocità delle immagini. Il PCH Cannonlake serie 300 dispone di due controller **Alpine Ridge** per fino a **4 porte USB Type-C**. Non sappiamo l'esatta quantità di piste

PCIe offerte dal PCH ma sembrano tante. Le linee **PCIe 3.0** offrono **due slot M.2** per il supporto **Optane/SSD**. Un slot **PCIe 3.0 x4** e **3.0 x1** è alimentato anche dal PCH, ma c'è anche un **lettore SD Card**. L' **I/O** comprende anche la porta **Ethernet GbE PHY**, il **sensore di impronte digitali**, **NFC**, **codec**, **touch screen**, **6 porte Type A/C USB 3.1**, **fotocamera UF**, **ODD**, **HDD 2x SATA 3** e il controller **Douglas Peak** che offre **WiGig** + Supporto **Wi-Fi** + **BT**.

[Un simulatore di culto in cui si sacrificano persone a un Dio lovecraftiano](#)

The Shrouded Isle, pubblicato venerdì scorso su **PC** e **Mac**, è un singolarissimo gioco che porterà i giocatori in un piccolo villaggio i cui residenti appartengono a un particolare culto religioso. Il Dio che adorano richiede un **sacrificio** ogni stagione. Come leader bisognerà nominare un membro di ciascuna delle cinque famiglie principali del villaggio come proprio consulente ogni stagione. Una volta al mese si assegneranno a tre di questi consiglieri compiti atti a incoraggiare i principi della società, come **l'ignoranza**, **l'obbedienza** o il **fervore religioso**. Durante il corso della stagione si potranno scoprire tratti che alzano queste qualità più velocemente; per esempio, un consulente particolarmente violento potrà aumentare l'obbedienza. Scoprire anche i loro peccati è importante perché, alla fine della stagione, una di queste persone deve morire, e sarete voi a decidere.

Il bilanciamento dei peccati e delle virtù dei propri consiglieri sarà impegnativo: quando si sacrifica un consulente, la sua famiglia non reagirà bene e bisognerà quindi avere equilibrio nel modo in cui si gestisce la città in modo tale da ottenere la loro approvazione, affinché non diventino ribelli. Se i peccati del consigliere sacrificato non sono abbastanza gravi, la famiglia sarà molto arrabbiata. A volte ci si troverà alla fine del mese con più di un consigliere ad avere un peccato grave, e la scelta si farà difficile. La presentazione visiva del gioco non migliora lo stato d'animo: le illustrazioni evocano stampe in legno, e la musica fredda e pesante dei violoncelli crea un ambiente cupo e tetro. Ogni volta che si tocca un membro di una famiglia, si imparerà un piccolo particolare su di loro.

È difficile manipolare tutto, nel corso del gioco, si cresce abbastanza da legarsi ai personaggi. Quando si scopre un ribelle, si è felici di sacrificarlo, le perdite diventano soddisfacenti quanto le vittorie.

Se non si dispone di un PC, c'è un'altro modo per servire il tuo Dio lovecraftiano: **Cthulhu Virtual Pet**, un gioco di simulazione di culto per smartphone in cui bisognerà curare il proprio Cthulhu per farlo crescere e aumentare il numero di seguaci.